

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah salah satu bentuk pendidikan jalur formal yang menyediakan program pendidikan dini bagi anak usia dini pada usia 5-6 tahun sebelum memasuki pendidikan dasar. Melalui pendidikan Taman Kanak-kanak, anak diharapkan dapat mengembangkan segenap potensi yang dimilikinya (kognitif, sosial, emosi dan fisik), memiliki dasar-dasar agama yang dianutnya, memiliki kebiasaan-kebiasaan perilaku yang diharapkan, menguasai sejumlah pengetahuan dan keterampilan dasar sesuai dengan kebutuhan dan tingkat perkembangannya.

Berdasarkan Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa, “Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal”.

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 58 Tahun 2009 “Tujuan Pendidikan Taman Kanak-kanak adalah membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi perkembangan nilai agama dan moral, fisik/motorik, kognitif, bahasa, serta sosial emosional kemandirian”. Setiap anak memiliki karakteristik yang berbeda sesuai dengan tahap usia dan perkembangannya, salah satunya adalah potensi di bidang perkembangan kognitif.

Menurut Rahman (2009:51) “Kognitif merupakan ranah kejiwaan yang berpusat di otak dan berhubungan dengan konasi (kehendak) dan afeksi (perasaan)”. Dalam perkembangan

kognitif banyak hal yang dapat dikembangkan seperti mengenal lambang bilangan, konsep bilangan, memecahkan masalah sederhana, warna, mengenal bentuk, ukuran pola, bermain puzzle dan sebagainya.

Menurut Piaget (Sujiono 2007:2.6) “Perkembangan kognitif anak pada rentang usia 3-4 tahun sampai 5-6 tahun, masuk dalam perkembangan berpikir *praoperasional konkret* pada saat ini sifat egosentris pada anak semakin nyata. Anak mulai memiliki perspektif yang berbeda dengan orang lain yang berada disekitarnya. Salah satu kegiatan yang menunjang perkembangan kognitif anak yaitu dengan menerapkan kegiatan bermain puzzle, dimana anak melatih konsentrasinya untuk menyelesaikan masalah sederhana.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2003: 352), puzzle adalah “teka-teki”. Menurut Hamalik (1994: 57), gambar adalah sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan dan pikiran. Oleh karena itu, media puzzle merupakan media gambar yang termasuk ke dalam media visual karena hanya dapat dicerna melalui indera penglihatan saja. Diantara berbagai jenis media pembelajaran yang digunakan, puzzle adalah media yang paling umum dipakai dan termasuk media pembelajaran yang sederhana yang dapat digunakan di sekolah. Sebab puzzle itu disukai oleh siswa, harganya relatif terjangkau dan tidak sulit mencarinya.

Kegiatan bermain puzzle di Taman Kanak-kanak juga harus sesuai dengan tema yang akan diajarkan pada anak usia dini. Seperti yang terdapat pada tema binatang, diri sendiri, dan lain sebagainya sesuai dengan pembelajaran dan karakteristik anak usia dini. Hal ini dapat ditunjukkan dengan perkembangan kognitif anak dalam kegiatan bermain puzzle, dimana guru dapat mengamati sejauh mana motivasi belajar anak khususnya meningkatkan konsentrasi dalam mengenal bentuk. Kegiatan ini memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan

imajinasi, motivasi dan juga secara tidak langsung melatih motorikik anak. Masih banyak lagi manfaat lain yang didapat dalam kegiatan bermain puzzle yang kesemuanya itu mengarah pada pembentukan kepribadian anak.

Berdasarkan hasil observasi yang di lakukan pada tanggal 26 Oktober 2015 pada kelompok B di PAUD Al-Zamzam bahwa terlihat adanya suatu gejala pada 13 anak di ketahui bahwa kemampuan kognitif anak masih rendah. Hal ini dilihat ketika anak tidak mampu dan berkonsentrasi dalam memasang potongan-potongan gambar yang berantakan menjadi gambar utuh. Fakta yang ada bahwa pada saat pembelajaran guru tidak merespon dengan baik pertanyaan anak ketika menyusun puzzle sehingga anak tidak sabar dalam menemukan potongan-potongan puzzle tersebut.

Oleh karena itu dalam melatih anak memecahkan masalahnya, konsentrasi anak, dan kesabaran anak, kita dapat membantu anak menggunakan puzzle sehingga diperlukan pengkajian lebih jauh tentang bermain puzzle untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak di PAUD Al-Zamzam. Berdasarkan uraian diatas maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian tentang penerapan bermain puzzle dalam peningkatan kemampuan kognitif anak di PAUD Al-Zamzam.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah, “Bagaimana cara meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan bermain puzzle pada kelompok B Di PAUD Al-Zamzam Bulurokeng Kota Makassar”.

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang diajukan, maka tujuan penelitian ini adalah ,“untuk mengetahui bagaimana cara meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan bermain puzzle pada kelompok B di PAUD Al-Zamzam Bulurokeng Kota Makassar”.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Bagi Peneliti, tulisan ini dapat memperkaya wawasan dan pengetahuan tentang peningkatan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan bermain puzzle.
- b. Bagi lingkungan akademik, tulisan ini mudah-mudahan dapat menambah khasanah keilmuan dan dapat dijadikan sebagai salah satu literatur yang membahas tentang pelaksanaan kegiatan bermain puzzle dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak.
- c. Sebagai bahan referensi guru atau calon guru dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan puzzle.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Diharapkan bisa menjadi bahan masukan dalam membimbing anak untuk meningkatkan kemampuan kognitif melalui kegiatan bermain puzzle.

b. Bagi pengelola dan guru Taman Kanak-kanak

PAUD Al-Zamzam Bulurokeng Kota Makassar diharapkan tulisan ini dapat menjadi masukan bagi peningkatan Taman Kanak-kanak ke arah yang lebih baik.

c. Bagi orang tua dan masyarakat

Sekiranya tulisan ini dapat dijadikan sebagai masukan dalam melaksanakan perannya masing-masing sehingga dapat mencapai hasil yang optimal sesuai dengan tujuan yang ditetapkan pada Taman Kanak-kanak tersebut.

- d. Bagi anak didik, untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan bermain puzzle